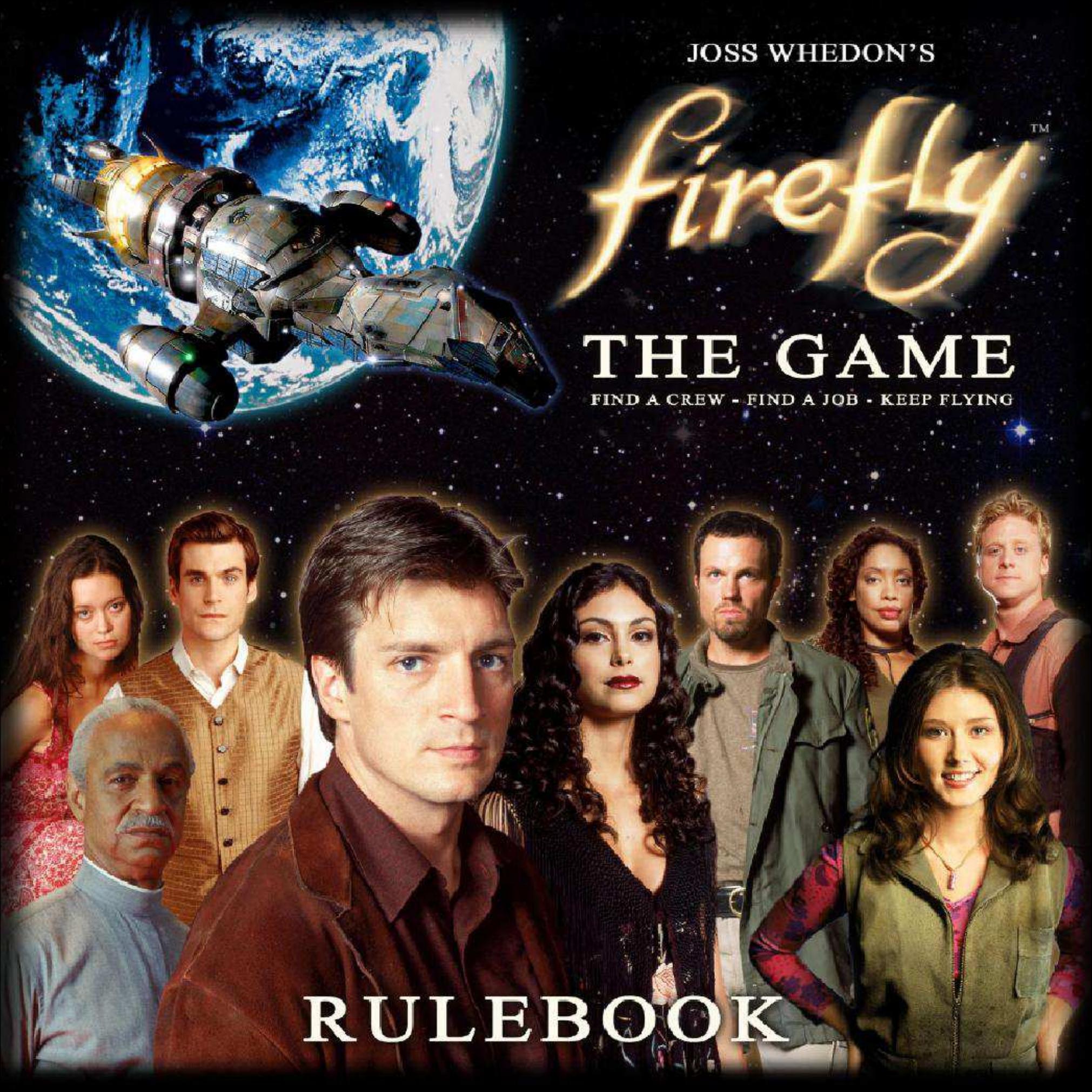


JOSS WHEDON'S

firefly™

THE GAME

FIND A CREW - FIND A JOB - KEEP FLYING



RULEBOOK

FIREFLY - LE JEU

Après que les ressources de la Terre ait été épuisée, nous avons trouvé un nouveau système solaire et des centaines de nouvelles Terres furent terra-formées puis colonisées. Les planètes centrales formèrent l'Alliance et décidèrent que toutes les planètes devaient se placer sous leur domination.

Il y avait un sérieux désaccord sur ce point-là. Après la guerre, la plupart des Indépendants qui avaient combattu et perdu, s'éloignèrent vers les frontières du système, loin du contrôle de l'Alliance. Très isolés, ces gens luttent pour s'en sortir avec les technologies de bases ; un vaisseau vous donnera un travail, une arme à feu vous aidera à le garder.

L'objectif d'un capitaine est simple: trouver un équipage, trouver un job, continuer à voler.

Bienvenue dans l'espace...

Contenu de la boîte

- 5 Decks Supply - 25 cartes chacun
- 5 Decks Contact - 25 cartes chacun
- 2 Decks Nav - 40 cartes chacun
- 1 Deck Misbehave - 40 cartes
- 11 cartes de départ (Set Up)
- 4 Cartes Vaisseau
- Crédits - 150 Billets
- 6 Story Cards
- 2 Dés
- 167 Marqueurs
- 4 figurines Firefly
- 1 figurine de croiseur l'Alliance
- 1 figurine Cutter Reaver
- Plateau & Règles du jeu



Supply Decks (Approvisionnement)

Les 5 supply decks contiennent l'équipage, les équipements et les améliorations des vaisseaux dont vous avez besoin pour réussir à poursuivre votre voyage à travers l'univers. Chaque supply deck a un emplacement spécifique sur le plateau de jeu.

Equipage

Des membres d'équipage de toute qualité peuvent se trouver sur diverses planètes. Choisir le bon équipage est la clé de la réussite d'un voyage sans problème avec votre vaisseau.



Equipement

Les équipements sont les armes, les vêtements, des gadgets et divers autres appareils.

L'équipement augmente les capacités de votre équipage et peut pallier à ses déficiences.



Améliorations de vaisseaux

Les améliorations de vaisseaux vous permettent de personnaliser votre appareil.

Les possibilités d'amélioration sont limitées, donc choisissez-les judicieusement.



Contact Decks

Les contacts peuvent vous proposer une grande variété de jobs. Le boulot qu'ils vous fourniront vous permettra de conserver votre vaisseau. Chaque deck de Contact a un emplacement spécifique sur le plateau de jeu.

Livraisons

Les marchandises ne vont pas de se déplacer toutes seules. Dans l'univers il y a une grande variété de marchandises qu'il faut transporter ça et là.



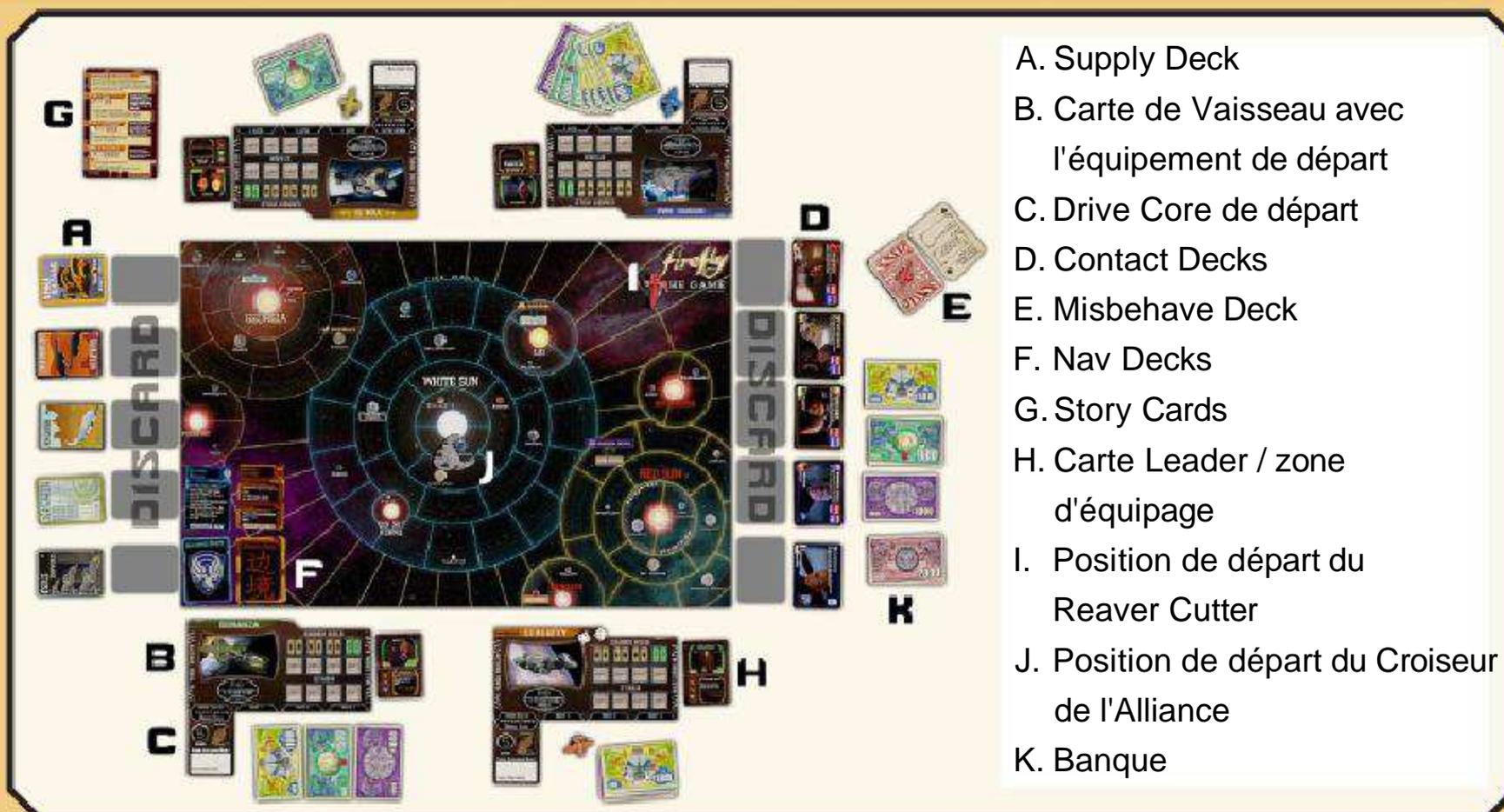
Crime

Ce n'est pas parce que l'Alliance l'interdit que cela signifie que ça n'en vaut pas la peine.



"Je te le dis, Zoë, on se trouve un mécanicien, et il marche à nouveau. Embauchons un bon pilote. Peut-être même un cuisinier. Vivons comme tout le monde. Equipage réduit, qui ressent aussi le besoin d'être libre. Prenons les jobs comme ils viennent - et nous ne serons jamais sous la botte de personne. Peu importe à quel point le bras de l'Alliance peut être long... nous irons simplement un peu plus loin."
-Malcolm Reynolds

MISE EN PLACE



- A. Supply Deck
- B. Carte de Vaisseau avec l'équipement de départ
- C. Drive Core de départ
- D. Contact Decks
- E. Misbehave Deck
- F. Nav Decks
- G. Story Cards
- H. Carte Leader / zone d'équipage
- I. Position de départ du Reaver Cutter
- J. Position de départ du Croiseur de l'Alliance
- K. Banque

1 : Nav Deck

Dans un jeu à 3 joueurs ou plus, trouvez les cartes «Alliance Cruiser» et «Reaver Cutter» du deck nav ; ces deux cartes indiquent «RESHUFFLE DECK» (mélangez le paquet) en bas. Placez ces cartes dans leurs pile de défausse respective. Lorsque le Nav Deck est épuisé une première fois, mélangez la défausse - y compris la carte «RESHUFFLE». Ceci pour simuler le fait que l'augmentation du trafic des vaisseaux a attiré l'attention de quelqu'un !

Après avoir mélangé la défausse du Nav Deck une première fois, vous mélangerez à nouveau le deck (avec sa défausse) à chaque fois qu'une carte «RESHUFFLE» sera piochée et résolue.

2 : Placez le Croiseur et le Reaver Cutter

Placez le Croiseur de l'Alliance dans le Secteur contenant Londinium, la Capitale de l'Alliance. Le Commandant Harken est à bord du croiseur de l'Alliance.

Placez le Reaver Cutter dans le secteur qui contient le logo «Firefly».

3 : Choisir son vaisseau et son Leader

Placez les Cartes nécessaires à la préparation de la partie, face visible, au centre du jeu.

Tous les joueurs lancent un dé. Le joueur avec le résultat le plus élevé sélectionne un Leader, une carte vaisseau et le drive core de départ approprié. Puis c'est au joueur placé à gauche de faire son choix et ainsi de suite.



"Ok, il ne gagnera pas un concours de beauté, c'est vrai, mais il est solide. Un vaisseau comme ça, tu l'as encore le jour de ta mort."
-Malcolm Reynolds

Le dernier joueur à choisir un Leader place en premier son vaisseau sur le plateau, dans n'importe quel secteur de son choix. Les joueurs peuvent alors à leur tour placer leur vaisseau, dans l'ordre inverse, en terminant par le joueur qui avait choisi un Leader le premier. Vous ne pouvez pas placer votre vaisseau dans un secteur déjà occupé par un autre joueur.

Le dernier joueur à placer son vaisseau commence la première tour de jeu, le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire.

Pour les règles complètes sur les Leaders, voir p.10.

4 : But du jeu

Chaque partie suivra une histoire différente. Après avoir choisi les Leaders, choisissez une Story Card. Mettez de côté le reste des cartes, elles ne seront pas utilisées durant la partie. Chaque Story Card détaille ce que les joueurs doivent faire pour gagner la partie (pour plus d'explications, voir p.16).

La Story Card choisie peut affecter la suite de la configuration de la partie.

Note: La carte «The King of All Londinium» est un bon choix pour une première partie.

5 : Matériel de départ

Donnez à chaque joueur 3000 Crédits, 6 marqueurs Fuel et 2 pièces détachées. Chaque joueur doit placer son carburant et ses pièces détachées dans un emplacement marchandise ou cache vide de son vaisseau. Les marqueurs Fuel et Pièces occupent chacun un demi-espace, et vous pouvez avoir un marqueur Fuel et un marqueur pièce ensemble dans un même espace.

"Je suis Malcolm Reynolds, Capitaine du Serenity. C'est un vaisseau de transport, de classe Firefly... Vous avez du boulot, nous pouvons le faire. Peu importe ce que c'est."
-Malcolm Reynolds



Zoë, Malcolm & Jayne

6 : Missions de Départ

Après avoir choisi une Story Card, chaque joueur pioche une carte job de chaque deck contact. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes job dans votre main à tout moment de la partie.

Les joueurs peuvent éliminer tout job qu'ils ne veulent pas entreprendre et le défausser.

Note: Pour vos premières parties, ne distribuez qu'une carte des decks Harken, Amnon Duul et Patience.

7 : Amorçage de la pompe

Après avoir choisi un job de départ, retournez les 3 cartes du dessus de chaque Supply Deck, placez-les dans leur pile de défausse. Surveillez de près les cartes révélées, elles peuvent affecter l'endroit où vous allez devoir vous diriger lors de votre premier tour !

Note: Lorsque les règles demandent de défausser une carte, placez cette carte dans la pile de défausse du deck approprié. Lorsque les règles demandent de retirer une carte du jeu, cette carte ne sera plus utilisée pour le restant de la partie.

COMPETENCES & TESTS DE COMPETENCES

Compétences

Il existe trois types de compétences : Combat, Tech et Négociation. Vous pouvez trouver ces points de compétence sur les cartes des membres d'équipage et d'équipement.

Chaque symbole figurant sur une carte équipage ou équipement compte pour 1 point de compétence.

Combat



C'est la compétence utilisée pour la résolution des conflits violents. Si une bagarre à mains nues ou au pistolet à lieu, une compétence d'adresse au Combat vous permet de vous en sortir.

Tech



C'est la compétence technique qui entre en jeu en cas de panne du vaisseau, pour pénétrer des systèmes de sécurité, pirater des ordinateurs, ou forcer des coffres forts.

Négociation

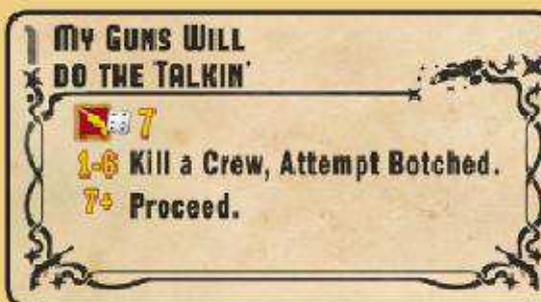
C'est cette compétence qui va vous aider, grâce à la communication, à trouver le moyen de sortir d'une situation problématique ou d'obtenir plus de profits, à traiter avec des agents des forces de l'ordre mécontents ou d'amener des partenaires potentiels en affaires à travailler avec vous.



Tests de compétences

De nombreuses cartes nécessitent que vous fassiez un test de compétence, généralement pour surmonter certains défis ou des obstacles comme pénétrer un système de sécurité, un local appartenant aux autorités ou résoudre une situation problématique.

Les tests de compétences sont décrits à l'aide d'une icône de compétence, suivie d'un petit dé et d'un nombre. Le nombre à côté du dé est la valeur à atteindre. Pour un résultat en dessous cette valeur, il y aura une liste de conséquences possibles.



Test de Combat et résultats d'une carte Misbehave.

Pour faire un test de compétence, lancez un dé et ajoutez tous vos points de compétence appropriés. Comparez votre total au résultat à obtenir sur le test de compétence. Chaque test de compétence peut avoir un ensemble de conséquences différentes.

Dans le test ci-dessus, vous lancez un seul dé (D6) et vous y ajoutez votre total de points de combat disponibles, quel qu'en soit l'origine, pour déterminer votre total. Si le total est compris entre 1 et 6, vous devez choisir un membre d'équipage qu'il vous faut tuer et le test est terminé. Avec un total de 7 ou plus vous avez réussi, et vous pouvez poursuivre. Tous les tests sont résolus de manière similaire quel que soit la compétence sur lesquels ils sont basés.

Les cartes "Misbehave" et cartes Nav proposent souvent un choix de test de compétence. Vous aurez souvent à choisir entre différentes options, choisissez celle qui fonctionne le mieux pour votre équipage.

Tests de compétences spéciales

Certains tests de compétences ont des options ou des règles additionnelles qui s'appliquent.

Règles Kosherized

Les autochtones comptent souvent sur leurs poings pour parvenir à une «bonne entente». Certains tests de combat seront notés «Kosherized» après leur chiffre. Dans un combat Kosherized, vous ne pouvez ajouter aucun bonus de compétence de combats, apporté par votre équipement, à votre résultat: seule la compétence combat figurant sur votre carte Crew (équipage) peut être utilisée.

Pots de vin, corruption

Aucun fonctionnaire ou représentant de la loi n'est plus blanc que blanc. Certains test de négociation sont notés «Bribes» (pots de vin) après le chiffre. Avant de jeter un dé, vous pouvez choisir de verser un pot de vin. Pour chaque tranche de 100 \$ que vous réglez à la banque, ajoutez +1 à votre total (jet de dé + compétence + pot de vin).

«Thrillin' Heroics» Bonus de jet de dé héroïque

Les dés de ce jeu ont une face avec le motif d'un Firefly à la place du 6. Chaque fois que vous obtenez un Firefly, considérez que vous avez obtenu un 6 et faite un jet bonus. Vous lancez donc à nouveau le dé et ajoutez le résultat à votre total.



"Je le fais, c'est tout. Mon père dit que c'est un talent naturel!"
-Kaylee Frye

TOUR DE JEU

Lors de votre tour

Il existe quatre types d'actions à choisir. A votre tour, vous pouvez effectuer 2 Actions, dans l'ordre que vous souhaitez. Vous ne pouvez pas choisir deux fois la même action.

A votre tour, vous pouvez également interagir avec d'autres joueurs se trouvant dans votre secteur. Pour plus de détails sur l'interaction avec d'autres joueurs, voir p.17.

Lorsque vous avez terminé vos 2 actions, le tour passe au joueur se trouvant à votre gauche. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la partie se termine et qu'un vainqueur soit déclaré.

"La roue ne s'arrête jamais de tourner"
-Malcolm Reynolds

Les Actions

Vol

Si vous ne bougez pas vous ne faites rien, et ne pourrez rien faire d'autre, d'ailleurs. Voler à travers l'espace est à la fois nécessaire et parfois dangereux.

Achat

Vous n'irez pas loin avec un vaisseau vide ; acheter des équipements et embaucher un équipage est essentiel pour mener à bien des missions difficiles mais lucratives.

Deal

Avoir des contacts ouvre de nouvelles opportunités. Mais prendre plus d'engagements que vous ne pouvez en réaliser est la voie la plus sûre vers la défaite.

Job

Effectuer un job c'est être payé. Certains jobs sont de simples transports de marchandises légales. D'autres nécessitent d'effectuer des actes répréhensibles sous le nez de l'Alliance.



Les docks d'Eavesdown,
Persephone

Exemple de tour de Jeu

John, Sally, Pete et Liz vont faire leur premier tour de jeu. John joue le premier tour et a choisi de débiter à Perséphone. Voyant la carte «River» dans la pile de défausse, il décide de réaliser l'action Achat pour sa première action. Un de ses jobs de départ lui demande d'embarquer des passagers au Space Bazaar, il utilise donc sa deuxième action pour se déplacer jusqu'au Space Bazaar, à Red Sun.

Sally a choisi «Marco» comme leader et commence à Silverhold, sachant qu'il y a abondance d'armes à cet endroit (Marco obtient un rabais sur l'achat d'armes). Elle dispose également d'une offre d'emploi qui nécessite qu'elle récupère un chargement à Silverhold. Sally fait comme première action, une action Achat, et Job comme deuxième action.

Pete choisit de commencer à Londinium. Il envisage de faire une transaction avec Harken en premier lieu. Mais il change d'avis quand il voit que la carte de «Inara» se trouve dans pile de défausse Osiris, durant la phase 7. Il décide alors de Voler avec sa première action vers Osiris. Pete arrive à Osiris sain et sauf. Il choisit alors l'action Achat, pour prendre la carte de Inara et un Medic pour son équipage.

Liz a commencé à Athens, dans l'espoir d'obtenir quelque boulot légal pour débiter la partie. Avec sa première action, elle procède à un Deal avec Patience, ajoutant 2 jobs en plus dans sa main. En deuxième action, elle choisit de Voler et elle se dirige vers le système Red Sun pour commencer son premier job, qui consiste en la récupération de grain pour du bétail.

VOLER - NAVIGUER DANS L'UNIVERS

Lorsqu'un joueur effectue une action Vol, il peut choisir de voler «**Full Burn**», c'est-à-dire voler plein gaz à travers l'espace ou «**Mosey**», c'est-à-dire en se déplaçant lentement et prudemment.

Full Burn

Pour initier un Full Burn, dépenser un marqueur Fuel. Après avoir lancé un Full Burn, déplacez votre Firefly sur un secteur voisin puis piochez et résolvez une carte Nav du deck approprié (Alliance pour les secteurs à bords bleus, et Border Space pour les secteurs à bord jaune). Vous pouvez continuer à vous déplacer dans de nouveaux secteurs, en piochant une nouvelle carte Nav pour chaque secteur, jusqu'à avoir atteint la portée maximale de déplacement du Drive Core de votre vaisseau.

Mosey

Lorsque vous choisissez cette option de vol, déplacez votre Firefly d'un secteur seulement. Vous ne dépensez pas de marqueur Fuel. Vous ne piochez pas de carte Nav.



Hoban "Wash" Washburne

"Hoooo! Qu'est ce que ça pouvait bien être?
Nous sommes perdus! Qui pilote cet engin?!
Ah, oui. C'est moi. Je retourne bosser"
-Wash

Résoudre les Cartes Nav

La plupart des cartes de navigation offrent deux options différentes. Certaines de ces options seront tout simplement des instructions; d'autres peuvent réclamer un test de compétence. Pour les règles concernant les tests de compétences, voir p.5.

Chaque option résulte toujours sur: Poursuivre le vol (**Keep Flying**), Arrêt complet (**Full Stop**), ou Evasion (**Evade**).



Keep Flying

Si l'option choisie résulte sur un «**Keep Flying**»; Vous pouvez vous déplacer à nouveau et tirer une autre carte de navigation, jusqu'à avoir atteint la portée maximale de déplacement du Drive Core de votre vaisseau.

Si votre dernier mouvement se termine à nouveau par une option «**Keep Flying**» vous pouvez à la place choisir n'importe quelle action disponible pour ce tour.

Full Stop

Si l'option choisie résulte sur un «**Full Stop**»; votre vaisseau s'arrête immédiatement dans le secteur actuel. Aucun autre mouvement n'est possible. S'il vous reste une autre action à faire, vous pouvez l'accomplir.

Evade

Si l'option choisie résulte sur un «**Evade**»; déplacez votre vaisseau sur un secteur adjacent. Ne pas piochez pas de carte de navigation supplémentaire. Aucun autre mouvement n'est permis. S'il vous reste une autre action à faire, vous pouvez l'accomplir.

Outlaw Ships

Un Firefly est considéré comme un «**Outlaw Ship**» (vaisseau hors la loi) s'il y a des mandats d'arrêts en circulation contre lui, s'il transporte des produits de contrebande ou des fugitifs ou si l'un de ses membres d'équipage à bord est recherché.

Le croiseur de l'Alliance

Si, à un moment donné, vous vous trouvez dans le même secteur que le croiseur de l'Alliance, vous devez résoudre l'évènement «Alliance Contact».



Si vous n'avez pas suffisamment de fonds pour payer les amendes, tous vos crédits disponibles sont saisis; les mandats d'arrêts sont néanmoins toujours effacés.

Résoudre un événement de contact avec l'Alliance ne consomme pas d'action. Vous pouvez continuer vos actions normalement après la résolution de cet événement.

Note: Tomber sur une carte croiseur de l'Alliance vous impose un Full Stop (Arrêt complet) - vous avez attiré leur attention !

Le Reaver Cutter

Si vous commencez votre tour dans le même Secteur qu'un Reaver Cutter, résolvez l'évènement «Reaver Contact».

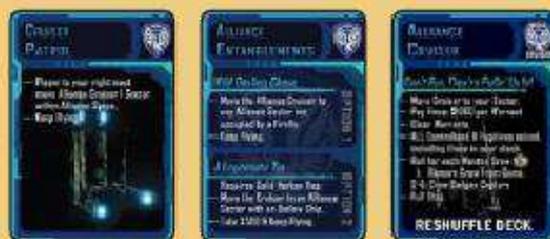


Résoudre l'évènement de contact avec des Reavers au début de votre tour ne consomme pas d'action, vous pouvez reprendre vos actions de tour normalement après la résolution de ce contact.

Lorsque vous piochez la carte Nav «Reaver Cutter», le Reaver Cutter se déplace sur votre position actuelle et les règles de cette carte évènement s'appliquent immédiatement. Si le Cutter se déplace dans votre secteur à la suite d'un résultat «Reaver on the hunt» (Reavers en chasse), n'appliquez pas encore l'évènement Reaver Contact.

Lorsqu'un secteur est occupé par le Reaver Cutter, aucun vaisseau ne peut se déplacer dans ce secteur.

Déplacer l'Alliance



Le croiseur de l'Alliance se déplace de 3 manières différentes:

- Lorsque la carte croiseur de l'Alliance est piochée, le croiseur se déplace vers le secteur du joueur qui a tiré la carte.
- Lorsque la carte «Alliance Entanglements» est tirée, le joueur qui a pioché la carte déplace le croiseur.
- Lorsque la carte «Cruiser Patrol» est tirée, le joueur à la droite de la personne qui a pioché la carte déplace le Croiseur d'un secteur dans l'espace de l'Alliance.

Déplacer les Reavers



Le Cutter Reaver peut se déplacer de 3 manières différentes:

- Lorsque la carte «Reaver Cutter» est piochée, le Cutter se déplace vers le secteur du joueur qui a tiré la carte.
- Lorsque la carte «Reaver Bait» est piochée, le joueur qui a tiré la carte déplace le Cutter.
- Lorsque la carte «Reavers on the Hunt» (en chasse) est tirée, le joueur à droite de la personne qui a tiré la carte déplace le Cutter d'un secteur dans l'espace de la Bordure.



Heureusement ils n'ont pas faim...

ACHAT AUPRES DES FOURNISSEURS

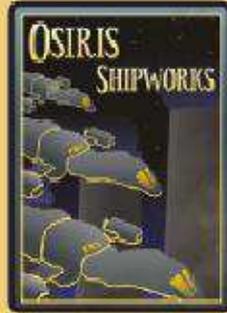
"J'aimerais trouver une nouvelle boîte de compression pour le moteur."
-Kaylee
"Et moi j'aimerais être le roi de tout Londinium et porter un chapeau qui brille"
-Mal

Action Achat

Faire une action Achat vous permet d'acheter des cartes d'approvisionnement (équipage, équipement, améliorations de vaisseau) et de reconstituer votre stock de carburant et de pièces de rechange. Vous pouvez aussi utiliser votre action d'Achat pour accorder une permission à l'équipage (Shore Leave).



Planètes de Ravitaillement



Des symboles présents sur le plateau vous indiquent où vous pouvez acheter. Dans ces secteurs, vous pouvez acheter dans le Supply Deck et/ou la pile de défausse.



Cartes de Ravitaillement

Les différents Supply Decks présentent une grande variété de produits et de services à disposition d'un capitaine. Les Supply Decks incluent de nouveaux membres d'équipage à embaucher, des équipements pour votre équipage et des améliorations pour votre vaisseau.

Achat de Cartes de Ravitaillement

Lorsque vous achetez des cartes de ravitaillement, vous pouvez en mettre 3 de côté - mais vous ne pourrez en acheter que 2.

Recherchez jusqu'à 3 cartes dans la pile de défausse. Si vous prenez moins de 3 cartes, pour chacune des cartes que vous n'aurez pas pris dans la pile de défausse, vous pourrez en piocher 1 face cachée dans le Supply Deck.

Une fois que vous avez choisi vos trois cartes, vous pouvez payer à la banque pour un maximum de 2 d'entre elles (vous n'avez pas à payer pour l'ensemble des 3 choisies).

Le coût de chaque Carte est noté en bas à droite sur fond violet. Toutes les cartes non achetées sont placées face visible sur la pile de défausse.

Exemple: Pete est amarré à Perséphone et veut utiliser l'une de ses actions pour Acheter. Il sait que la carte « River Tam » est dans la pile de défausse : il prend la carte et la met de côté, puis il pioche 2 cartes du Supply Deck. Super! Il a pioché deux cartes qu'il préfère! Il décide d'acheter les deux cartes qu'il avait pioché faces cachées dans le deck, et remet la carte de « River » dans la pile de défausse.

Astuce: Regardez les cartes des piles de défausse des Supply Decks, lorsque ce n'est pas votre tour, cela vous permettra de garder un bon rythme de jeu.

Achat de Fuel et de Pièces

Lorsque vous effectuez une action Achat sur une planète, vous pouvez également acheter du Fuel pour 100 \$ par pion, et des Pièces pour 300 \$ par pion, en plus de l'achat de Supply Cards.



Persephone

Shore Leave (accorder une Perm!)

Lorsque votre Firefly est dans un secteur avec une planète de ravitaillement, vous pouvez utiliser votre action Acheter pour donner une perm à votre équipage au lieu d'acheter des cartes Supply. Payez alors à la banque 100 \$ pour chaque membre d'équipage, mécontent (Disgruntled) ou pas, puis retirez tous les marqueurs Disgruntled. Pour plus de détails sur les marqueurs Disgruntled, voir p.15.

Carte d'Equipage

Tous les membres d'équipage ont des compétences qui vont vous aider lors de vos voyages dans l'espace et pour accomplir divers jobs. Certains membres ont également une profession notée dans le coin en bas à droite de leur portrait.

Les professions exercées par certains membres d'équipage peuvent leur permettre d'obtenir un bonus lors de la réalisation d'un job pour surmonter des obstacles et des dangers. Pour plus de détails sur les professions, voir p.17.

Le coût d'embauche d'un membre d'équipage est noté dans l'onglet violet en bas à droite, c'est également la prime qu'il doit recevoir à la fin de chaque job réussi. Le nombre maximum de membres d'équipage que votre vaisseau peut contenir est indiqué sur la carte du vaisseau.

Equipage Recherché

Le personnel avec un petit insigne à côté de leur coût sont recherchés par l'Alliance!

Si vous désirez avoir ce membre d'équipage à bord, vous devenez un vaisseau Outlaw (hors la loi) et si rencontrez le Croiseur de l'Alliance, l'équipage peut être arrêté (voir p.7 les règles sur les vaisseaux Outlaw et le Croiseur de l'Alliance).

Renvoi d'un Membre d'Equipage

Vous pouvez licencier des membres d'équipage dans tout secteur comprenant une planète en plaçant leur carte face visible sur la pile de défausse du Supply Deck. Cela ne nécessite pas d'action. Vous ne pouvez pas renvoyer de membre d'équipage pour éviter qu'il ne soit tué. Vous ne pouvez pas licencier votre leader.



Leaders

Ils diffèrent d'un membre d'équipage normal de 3 façons très importantes:

- **Entrepreneur:** Les leaders sont des travailleurs autonomes et ne reçoivent pas de primes pour leur job.
- **Les leaders sont VRAIMENT chanceux!** Lorsque le résultat d'un événement pourrait causer la mort de votre leader, remplacez-le sur votre vaisseau et placez un marqueur Disgruntled (mécontent) sur sa carte.
- **Vous êtes tous virés!** Si votre leader reçoit un deuxième marqueur Disgruntled (mécontent), c'est qu'il a perdu confiance en son équipage et il les fout tous à la porte. Débarrassez-vous immédiatement de tout votre équipage, à l'exception de votre leader, placez les cartes sur le paquet de défausse du Supply deck. Enlevez tous les marqueurs Disgruntled de la carte de votre Leader.

Carte d'Equipement

Par équipement entendez par là les armes, les vêtements, véhicules ou quoi que ce soit d'autre qui pourrait aider votre équipage à surmonter les obstacles.

Chaque membre d'équipage ne peut porter qu'un seul équipement à un moment donné.

Les joueurs peuvent posséder autant d'éléments d'équipement qu'ils le souhaitent. Mais s'ils possèdent plus d'éléments d'équipement que les membres d'équipage ne peuvent en porter, mettez l'équipement en supplément de côté jusqu'à ce qu'il soit utile (il n'est pas défaussé, il est mis de côté).

L'équipement qui n'est pas porté par un membre d'équipage ne peut être utilisé en aucune façon.



Compétences d'Equipement et Mots-Clés

Certaines cartes d'équipement procurent des points de compétence supplémentaires, des mots clés ou d'autres capacités spéciales.

Les points de compétence issus d'un équipement sont ajoutés à votre total lorsque vous réalisez un test de compétence, tout comme les points de compétence des membres d'équipage. Les mots-clés représentent des types d'équipements spéciaux qui peuvent être utiles pour faire face à certains obstacles. Par exemple, la carte comprenant les mots clés «Firearm» (Arme à feu) et «Sniper rifle» (Fusil de sniper). Pour plus de détails sur les mots clés, voir p.18.

Cartes Amélioration de Vaisseau

Les améliorations sont des modifications appliquées à votre vaisseau. Un vaisseau modifié peut augmenter la portée de votre «Full Burn», vous fournir des espaces de stockage supplémentaire, accroître sa fiabilité et ajouter d'autres capacités utiles.



Case d'Amélioration

La carte de votre vaisseau a un certain nombre de cases destinées à recevoir des améliorations.



Toute carte d'amélioration de vaisseau exige la présence d'une case d'amélioration vide pour pouvoir l'acheter et en équiper votre vaisseau.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de cartes d'améliorations de vaisseau que vous ne disposez de cases d'améliorations. Vous pouvez à tout moment vous débarrasser d'une amélioration pour libérer une case.

Core Drive

Le noyau moteur est le cœur de votre vaisseau. Vous ne pouvez en avoir qu'un à la fois. Si vous obtenez un nouveau noyau moteur, défaussez celui que votre vaisseau possède actuellement. Chaque noyau moteur a un rayon d'action maximal: il représente le nombre de secteurs que peut parcourir le Firefly lors d'un Full Burn. Les noyaux moteur peuvent aussi avoir des règles spéciales supplémentaires figurant sur leurs cartes.

DEAL - FAIRE DU NEGOCE AVEC DES CONTACTS

"Vous voulez faire des affaires sur Persephone, alors vous le faites par mon intermédiaire. Mais vous êtes si bien logé que vous n'en avez pas besoin..."
-Badger



Action "Deal"

Si votre Firefly est dans un secteur comprenant un Contact, vous pouvez faire des affaires avec ce contact pour obtenir un job. Vous pouvez regarder jusqu'à 3 jobs de son Contact Deck et en conserver jusqu'à 2.

Si vous avez une réputation Solid avec ce contact, vous pouvez aussi lui vendre des cargaisons et des produits de contrebande dans le cadre de votre action Deal. (voir les règles sur la réputation p.15 pour plus de détails sur la réputation Solid avec les contacts).

Planètes des Contacts

Les noms sur le plateau indiquent où vous pouvez faire un "deal". Lorsque vous vous trouvez dans un secteur indiquant la présence d'un contact, vous pouvez regarder les jobs du deck de ce contact.



Cartes Job

Les différents Contact Decks contiennent une grande variété de jobs disponibles. Cela peut aller de prendre quelques touristes et leur faire visiter Bellerophon jusqu'à dévaliser des trains sur Regina.

Chaque carte job détaille à la fois ce que vous devez faire pour finir le boulot et combien cela vous rapportera.

Accepter un Job

On agit comme pour l'action «Acheter des Supply Cards», vous pouvez regarder 3 cartes de job – mais vous ne pourrez en accepter que 2.

Regardez dans toute la pile de défausse en premier et choisissez jusqu'à 3 cartes job.

Pour chaque carte en moins des 3 venant de la défausse, vous pouvez piocher une carte du Contact Deck.

Une fois que vous avez choisi vos 3 jobs, vous en conservez jusqu'à 2 (vous pouvez ne pas tous les accepter). Toutes les cartes job non acceptées sont placées face visible sur la pile de défausse. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 jobs inactifs dans votre main à un moment donné.

Exemple: Liz utilise une de ses Actions pour négocier avec Patience à Athènes. Elle recherche des emplois qui pourront l'amener dans le système Red Sun. Dans la pile de défausse de Patience, il y a 2 jobs à Red Sun, elle choisit donc ces 2 cartes. Liz est à peu près sûre qu'elle va accepter ces deux jobs, mais elle a tout de même la possibilité de piocher une carte face cachée. Cette carte n'étant pas intéressante pour elle, Liz conserve les deux cartes qu'elle avait mis de côté initialement et met la carte qu'elle a nouvellement piochée dans la pile de défausse.

Remarque: Les cartes Job inactives pour lesquelles vous n'avez pas encore commencé à travailler sont gardées cachées dans votre main. Ne les placez pas face visible dans l'Active Job Area (Zone d'emploi actif) jusqu'à ce que vous utilisiez une action Travailler pour commencer le boulot. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas avoir plus de 3 jobs actifs et 3 jobs inactifs.



Le Skyplex de Niska, en orbite d'Ezra

Cartes Job

Les cartes job contiennent tout ce dont vous avez besoin de savoir pour remplir votre mission. Chaque section d'une carte job est composée comme suit.

Nom du Job

Chaque job a un nom noté en haut de la carte. Il y a des emplois ayant le même nom et des exigences différentes. Le symbole du contact qui vous a donné le job figure à côté du nom.

Type de Job

Chaque job est lié à un type. Parfois il y aura des bonus associés à certains types de jobs.

Shipping Job (expédition)

Ces sont des jobs légaux qui nécessitent que vous chargiez une cargaison à un endroit et que vous la déposiez sur une autre planète.

Transport Job (transport)

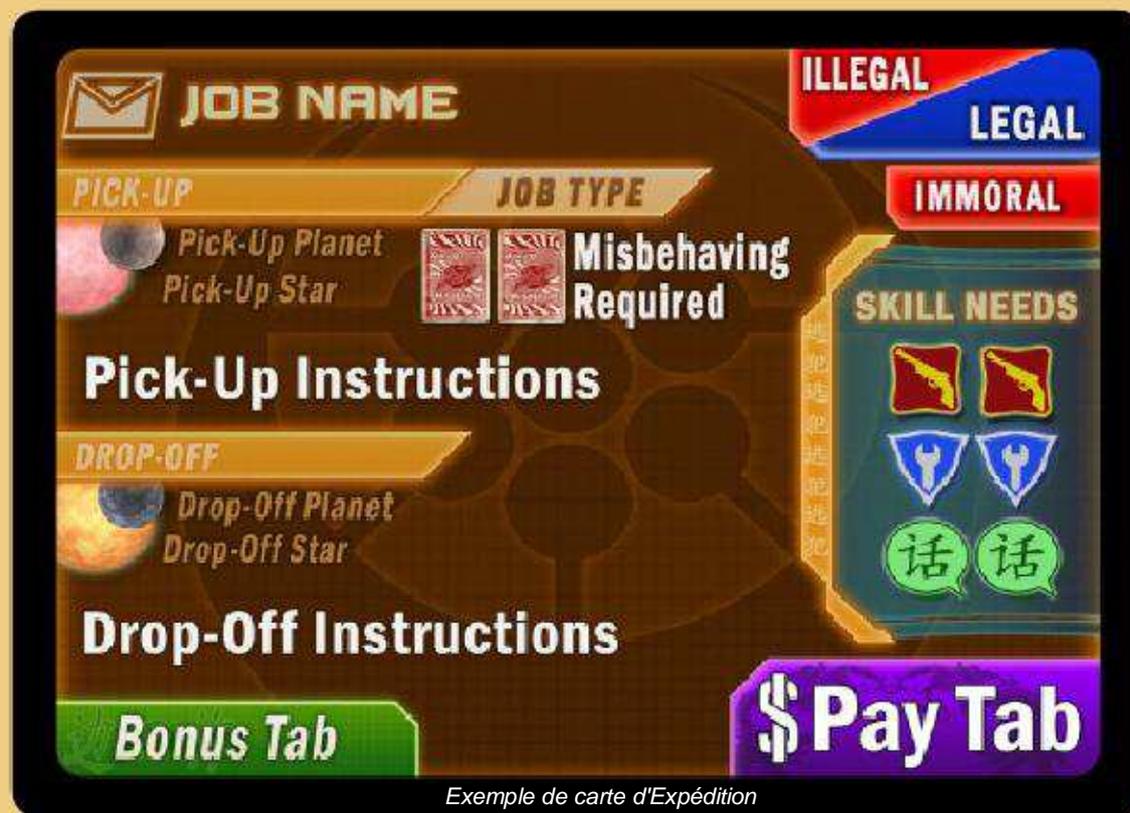
Ces jobs exigent que vous récupériez des passagers ou des fugitifs et que vous les déposiez sur une autre planète. Le transport de fugitifs est illégal et fait de votre vaisseau un vaisseau Outlaw (hors la loi).

Smuggling Job (contrebande)

Ces jobs sont toujours illégaux et vous aurez besoin de récupérer la marchandise de contrebande à un endroit et la déposer sur une autre planète. La contrebande réclame une «mauvaise conduite» de votre part et rend également votre vaisseau hors la loi.

Crime

Les jobs appelant à la criminalité exigent que vous vous dirigiez vers une destination et que vous y commettiez un délit. Ils n'ont habituellement pour indication que l'emplacement de la cible.



Exemple de carte d'Expédition

Jobs Immoraux

Certains jobs sont immoraux. Un petit onglet rouge placé sous l'onglet légal / illégal indique que ce job est immoral. Chaque fois que vous effectuez un job immoral, tout votre équipage devient Disgruntled (mécontent). Voir p.15 pour plus de détails sur l'équipage mécontent.

Misbehaving Required (mauvaise conduite requise)

Les jobs illégaux exigent que vous vous comportiez mal pour les terminer. Le nombre de cartes Misbehave (mauvaise conduite) présentes sur la carte du job indique combien de ces cartes vous piocherez lorsque vous effectuerez le job. Pour plus de détails sur les cartes Misbehave, voir p.14.

Instructions du Job

Après une mauvaise conduite (si nécessaire), chaque job comporte des instructions différentes indiquant quoi faire pour exécuter la mission. Les livraisons ont 2 lignes d'instructions, les jobs de criminalité en ont seulement une.

Compétences Requises

Certains boulots exigent des compétences et / ou des Mots-clés pour être réalisées. Ils seront listés dans la fenêtre Skill need (compétence requises) à droite sur la carte de job.

Bonus Tab (onglet bonus)

Certains jobs ont un onglet vert de prime. Dans cet onglet sera noté une profession et un montant de crédit. Si un membre de l'équipage qui termine le boulot affiche cette profession, les crédits figurant dans l'onglet de bonus seront rajoutés à la paye.

Pay Tab (onglet paiement)

L'onglet violet en bas à droite indique le montant de votre paye pour l'achèvement du job. Certains jobs sont notés «spécial» dans l'onglet Paiement. Dans ce cas, la paye sera détaillée dans les instructions du job. Lorsque vous avez terminé un boulot, votre équipage voudra se faire payer lui aussi ! Pour plus de détails sur la paye de votre équipage, voir p.14.

JOB - FAIRE LE BOULOT

Effectuer une action Job vous permet de tenter de faire progresser un seul job. Faire un boulot sous-entend de procéder au chargement d'une cargaison, à la réalisation d'un crime ou toute autres activités.

Commencer un Job

Pour commencer un job, votre Firefly doit être sur le lieu indiqué par l'indication Pick-Up Location pour les jobs de livraisons ou Target Location pour les jobs de crime.

Placez la carte de job face visible sur la table devant vous, à gauche de votre carte vaisseau. Après cela, elle devient active. Vous pouvez avoir jusqu'à 3 jobs actifs à tout moment, ainsi que de 3 jobs inactifs dans votre main.

Voici les quelques étapes à suivre pour effectuer un job:

1. Membres d'équipage
2. Confirmation des besoins
3. Faire le Job / mauvaise conduite
4. Résultat

Membres d'Equipage

Vous devez vous assurer de l'équipement qu'emportera l'équipage pour la réalisation du job. Chaque membre d'équipage et leader ne pourra être équipé que d'une carte d'équipement à la fois. Durant la réalisation d'un job, aucune carte équipement ne pourra changer de mains jusqu'à ce que le job soit terminé. Si un membre de votre équipage est tué, son équipement est remplacé dans le vaisseau.

Tout équipement ou membre d'équipage à bord du vaisseau ne peut intervenir en aucune façon sur le job en cours de réalisation.

Au cours d'un job, un ou plusieurs membres d'équipage peuvent être forcés de retourner à bord du vaisseau. Les membres d'équipage à bord du vaisseau ne sont pas affectés par les résultats des cartes Misbehave ou par les tests de compétences qui doivent être faits lors de l'accomplissement d'un job.



Une patrouille de l'Alliance inattendue

Confirmation des Besoins

L'équipe que vous avez rassemblé doit répondre à toutes les exigences indiquées dans l'onglet «Need Tab» présent sur la carte de job pour achever le boulot.

Si les besoins d'un job ne sont pas remplis, il ne peut progresser en aucune manière: Une cargaison ne peut pas être chargée, les Misbehaving (les mauvaises conduites) ne peuvent pas être résolues, etc.

Tous les jobs n'ont pas un onglet «Need Tab». Certaines cartes job sans indications n'ont pas de conditions préalables. Certains emplois auront un test à réaliser au lieu de prérequis. Il sera alors précisé quand faire le test.



Faire un Job Légal

Suivez les instructions de la carte job pour l'accomplir. La plupart des boulots légaux sont des missions de livraison.

Delivery Jobs

Ces offres exigent que vous preniez quelque chose à un endroit et que vous le transportiez en un autre lieu. Vous devez utiliser une action job pour récupérer le chargement et une autre pour le déposer et ainsi achever le boulot.

Remarque: L'espace est un endroit dangereux. Une cargaison peut vous être volée sous votre nez. Les passagers peuvent être dévorés par les Reavers... Si vous avez embarqué une cargaison, de la marchandise de contrebande, ou des passagers recherchés dans le cadre d'un job et que par la suite vous les perdiez, vous devrez vous débrouiller pour les remplacer, il ne vous sera pas possible de revenir au lieu de chargement pour les remplacer.

Misbehave (mauvaise conduite)

Les jobs illégaux nécessitent d'accomplir quelques mauvaises actions. Lorsqu'un job le requiert, il aura un certain nombre de cartes Misbehave, représentées sur sa carte, qu'il faudra piocher.



Détail d'une carte Job illégal

Pour remplir la mission, vous devrez réaliser avec succès les actes indiqués sur toutes les cartes Misbehave dessinées.

Pour cela piochez une carte à la fois, et ne piochez la suivante que si vous avez résolu la précédente. Une fois que vous commencez une « mauvaise action », vous devez aller jusqu'au bout ; vous devez boire la coupe jusqu'à la lie!

Comme pour les cartes navigation la plupart des cartes Misbehave présentent 2 options. Vous pouvez tenter soit l'une soit l'autre. Certaines de ces options peuvent avoir une exigence. Par exemple, sur la carte ci-contre, l'option 2 dit «Transport requis». Vous ne pouvez pas choisir une option que vous ne pouvez pas accomplir.



Un Atout en Main

La chance sourit aux prévoyants; souvent il se peut qu'il y ait un moyen d'éviter les ennuis. Dans le coin en bas à droite de certaines cartes Misbehave il peut y avoir une personne, une profession ou un élément spécifiquement noté (Sniper rifle, Fake ID...). Si vous avez cet «Atout», vous réussissez automatiquement l'action misbehave.

Résultat des Misbehave

Les cartes Misbehave se terminent de l'une des trois façons suivantes: **Proceed** (continuer), **Attempt Botched** (tentative ratée) ou **Warrant Issued** (Mandat d'arrêt délivré).

Proceed

Si l'option de votre choix a pour résultat "Proceed", vous pouvez continuer la mission et suivre les instructions sur votre carte job.

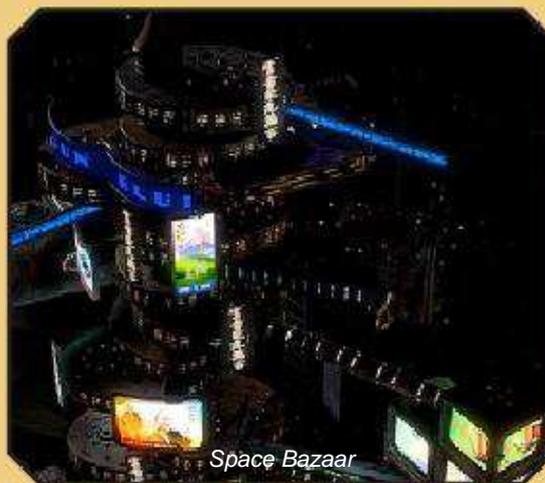
Attempt Botched

Vous avez échoué dans votre tentative mais vous pourrez tenter à nouveau votre chance lors du prochain tour. Laissez la carte de job face visible dans la zone de jobs actifs, à la gauche de votre Carte de vaisseau.

Mandat d'arrêt

Si votre Misbehaving se termine par un "Warrant Issued", c'est que la tentative a échoué et que les autorités sont au courant de votre implication. Placez un marqueur Warrant sur votre carte de vaisseau. Si vous recevez un mandat d'arrêt pendant un job, placez la carte job sur la pile de défausse du contact concerné.

Vous êtes devenu un vaisseau hors la loi, recherché par les autorités! Pour plus de détails sur le croiseur de l'Alliance et les vaisseaux hors la loi, voir page 7.



Space Bazaar

Succès: Se Faire Payer

Vous avez bossé, vous devez être payé. Lorsque vous avez achevé un boulot la banque doit vous régler la somme figurant sur la carte job. Lorsque vous avez terminé une tâche avec succès, votre réputation devient «solide» vis-à-vis du contact qui avait commandité le boulot. Pour plus de détails sur la réputation, voir p.15.

Bonus

Lorsqu'une carte job possède un onglet Bonus, que celui-ci est réalisé avec succès et que vous avez un membre d'équipage avec la profession requise inscrite, prenez la bonification indiquée. Un bonus n'est versé qu'une seule fois, quel que soit le nombre de membres d'équipage avec la profession indiquée.

Payer la Part de l'Equipe

Quand un job est terminé avec succès, vos membres d'équipage s'attendent à obtenir leur salaire, qu'ils aient travaillé sur ce job ou non. Vous devez payer à chacun des membres d'équipage le montant indiqué sur sa carte ; cet argent est rendu à la banque. Le coût à payer ne change pas, vous devez payer le même montant que celui qui est noté sur leur carte quelle que soit la rémunération du job.

Vous pouvez choisir de ne pas payer une partie ou la totalité de ce que vous devez à votre équipage mais tout membre d'équipage qui n'aura pas été payé devient immédiatement Disgruntled. Placez un marqueur Disgruntled sur sa carte.

Remarque: L'équipage ne reçoit sa paye qu'après la fin d'un job. Vous n'avez pas à payer votre équipage après avoir reçu des crédits venant d'autres sources telles que les cartes Nav, les cartes Misbehave, la vente de biens, etc...

"Je touche une part pour le boulot, et dix pour cent de rien, heuu... attendez... laissez moi faire le calcul... rien de rien... il reste rien..."
-Jayne Cobb

FAIRE LE BOULOT (suite)

Equipage mécontent (Disgruntled)

En plus de devenir mécontent du fait de ne pas avoir reçu leur paye, l'équipage peut également devenir mécontent à la suite du résultat d'une carte Nav, Job ou Misbehave.

Quand un membre d'équipage devient mécontent, placez un marqueur Disgruntled sur sa carte. Il est important de garder votre équipage satisfait ; il y a des risques à parcourir l'espace avec un tas de roquets grincheux.



Quitter le vaisseau

Si un membre d'équipage mécontent reçoit pour une raison quelconque un deuxième marqueur Disgruntled, il est immédiatement défaussé. Les membres d'équipage qui quittent le service de votre leader en raison d'un mécontentement sont immédiatement disponibles pour être réembauchés depuis leur Supply Deck par vous même ou tout autre joueur présent dans la zone.

Une meilleure offre

D'autres joueurs peuvent débaucher un membre d'équipage mécontent de vous quand il est dans le même secteur en payant leur coût d'embauche directement à la banque. Le ou les membres d'équipage mécontents rejoignent leurs nouveaux compagnons ainsi que leur nouveau capitaine. Leurs marqueurs Disgruntled sont retirés.

"J'ai fait un boulot. Depuis, je n'ai eu que des problèmes, sans parler des vilains mots envers ma personne, alors permettez moi d'être absolument clair. J'ai fait le boulot, alors je veux être payé."
-Malcolm Reynolds

"Vous faites le job du train pour moi, vous êtes donc fiable. Rien d'autre à dire. C'est ça une relation de confiance"
-Adelai Niska

Réputation

Lorsque vous terminez un job avec succès pour un contact, sa confiance envers vous s'élève. C'est ce que l'on appelle être «Solide» avec un contact (fiable, en quelque sorte). Pour indiquer que les rapports avec un contact sont devenus solides, prenez la Carte job qui vient d'être achevée et glissez-la sous votre carte vaisseau de sorte que le nom du Contact reste visible.



Réputation Solide auprès de Patience

Solid (Fiable, digne de confiance)

Lorsque vous avez des rapports «solides» avec un contact, ce dernier vous achètera Cargaisons et Produits de Contrebande. Les prix proposés sont notés sur la partie «contact» des cartes job.

Plusieurs règles spéciales s'appliquent lorsque vous avez des rapports «solides» avec vos contacts, comme avec Badger's et son «Favor for a Favor». Les détails de chaque règle spéciale de chaque contact sont inscrits en haut de la carte job, dans la partie contact.

Remarque: La règle spéciale «Pound of flesh» de Niska entre en vigueur dès que vous acceptez l'une de ses missions. Soyez prudent lorsque vous travaillez pour lui, il n'est pas du genre à pardonner.

Perte de Réputation

Les Contacts n'aiment pas lorsque quelqu'un travaillant pour eux se fait remarquer par l'Alliance.

Si vous recevez un mandat d'arrêt alors que vous êtes en train d'accomplir un job pour un contact, votre réputation avec ce contact est perdue ainsi que toutes les avantages que votre réputation de partenaire fiable vous offrait.

Niska prend particulièrement à coeur ce genre de faux pas (voir la Règle spéciale de Niska pour plus de détails).

Vous pouvez ensuite à nouveau prouver votre utilité en effectuant un job vis-à-vis du contact offensé et restaurer votre réputation à un niveau «solide».

"Tout se passe mal... Alors votre réputation n'est que du vent, et les choses entre nous ne sont plus aussi solides. N'est ce pas ?"
-Adelai Niska

Tolérance Zéro

Obtenir un mandat d'arrêt pour une raison quelconque entraîne une perte de réputation avec Harken, même si vous travailliez pour un autre contact. Tant qu'il y aura un mandat d'arrêt sur votre tête, vous ne pourrez pas avoir de nouveau une relation «solide» avec Harken.

C'est Toujours du Travail

Parfois, vous n'aurez aucune activité palpitante ou héroïque à faire, et vous n'aurez que des boulots consistant à vider des étables de leur fumier ou faire les liaisons pour la communauté locale.

Si vous vous trouvez dans une situation où vous n'avez rien à faire et que votre Firefly est dans un secteur avec une planète, vous pouvez alors utiliser une action job pour prendre 200\$ à la banque.

REMPORTER LA PARTIE

Au début de chaque partie, vous devrez piocher une aventure qui servira de ligne directrice pour la partie, représentée par une Story Card.

Chaque Story Card indique un ensemble unique d'objectifs qui détaille les étapes que vous devez réaliser pour gagner.

THE KING OF ALL LONDINIUM

The New Cardiff Museum is about to play host to a grand exhibit of "Earth That Was" artifacts, the centerpiece of which is the Crown Jewels of old England. Endeavor to swap a quality counterfeit for the "Shiny Hat" and make off with the real one leaving no one the wiser.

GOAL 1: Takes a Master's Touch

Search for renowned counterfeiter Lee Zhi Gho in the Black Markets of Jalingha. Convince him to fabricate a very fake, very shiny hat.

1-5 Pay \$1,000. Attempt Botched
2-3 Pay \$7,000 to Complete Goal or Attempt Botched
3-6 Pay \$5,000 to Complete Goal or Attempt Botched

GOAL 2: ...and Knowing is Half the Battle

Head to Londinium and break into the offices of the exhibit's security firm. Hack in and find the shipment's itinerary.

1-4 Attempt Botched & Warrant Issued.
2-6 Success: Goal Complete

GOAL 3: Two-Card Monty

Travel to Bares and intercept the shipment. Swap in the fake and ride off into the sunset.

1-4 Attempt Botched & Warrant Issued.
2-6 Success! The crown is yours!
The first player to steal the crown wins the game.

2 Hours

Exemple de Story Card

Story Cards

Chaque Story Card détaille exactement ce que vous devez faire pour gagner la partie. Certaines des histoires peuvent vous obliger à gagner une solide réputation avec des contacts, atteindre une certaine somme de crédits, terminer la carrière de votre leader par un hold-up ou tout autre chose.

Remarque: Assurez-vous de lire attentivement la Story Card ; certaines peuvent modifier la mise en place du jeu ou introduire de nouvelles règles!

Story Goals

Si la Story Card a des objectifs numérotés, vous devez les remplir dans l'ordre. Dans d'autres cas, il peut n'y avoir besoin que d'accomplir un seul objectif pour gagner.

Accomplir les objectifs

Vous devez utiliser une action job pour atteindre un objectif. Lorsque vous en avez achevé un, prenez un marqueur Goal pour indiquer votre progression. Si l'objectif indique Misbehaving, vous devrez commettre une «mauvaise action» avant de suivre toute autre instruction de l'objectif.

L'accomplissement de l'objectif d'une Story Card est différent que d'accomplir un job ; les capacités spéciales qui s'appliquent durant l'accomplissement d'un job ne s'appliquent pas pour un objectif. Vous n'avez pas à payer votre équipage après avoir atteint un objectif.

L'échec les Tests de Goal

Les tests de compétences de certaines Story Cards indiquent ce qui se passe en cas de résultat de type «Attempt Botched» (Tentative ratée). Comme pour les Cartes Misbehaves, quand on échoue une tentative, il est possible d'essayer à nouveau le test au tour suivant.



Mandat d'arrêt

Si vous recevez un mandat d'arrêt durant la réalisation d'un objectif, mettez un marqueur mandat d'arrêt sur votre carte de vaisseau. Vous pouvez essayer de réaliser votre objectif de nouveau lors de votre prochain tour.

Exemple: John termine son premier objectif lors de sa première tentative et prend un marqueur Goal. Il vole alors vers l'emplacement du deuxième objectif. A son tour suivant, il échoue sa tentative de Misbehave. Zut!

Au tour suivant, il achève son second objectif et prend un autre marqueur. Il pense qu'il ne possède pas encore l'équipage le plus efficace pour entreprendre le troisième objectif, du coup il décide de passer quelques tours à chercher des membres d'équipage, plus compétents. Ceci fait, avec ses 2 marqueurs Goal en main, il se sent prêt à tenter son troisième objectif.

En arrivant à sur le lieu de celui-ci, John croise les doigts et commence à piocher une carte Misbehave. L'équipage qu'il a regroupé achève admirablement ce dernier objectif et il gagne la partie!



Le pont du Serenity

REGLES ADDITIONNELLES

Parlementer avec ses adversaires

Il existe deux types d'interactions qui peuvent se produire entre les joueurs se trouvant dans un même secteur. Les Capitaines de vaisseau peuvent s'échanger ou embaucher des membres d'équipage mécontents sans utiliser une action.

Echange

Lorsque les vaisseaux de deux joueurs ou plus sont stationnés dans un même secteur, les joueurs peuvent acheter, vendre et échanger des membres d'équipage, du carburant, des pièces de rechange, des cargaisons, des produits de contrebande, des améliorations du vaisseau et des équipements sans restriction. Les joueurs sont libres de discuter et de faire des offres en dehors du tour de l'un ou de l'autre et peuvent réaliser leur tour normal tout en faisant de bonnes affaires. Traiter avec d'autres joueurs de cette manière ne nécessite pas d'action. La négociation se termine lorsque l'un des joueurs quitte le secteur.

Une meilleure offre – Embaucher des équipage mécontents

Lorsqu'il stationne dans le même secteur que le Firefly d'un adversaire, un joueur peut payer la banque pour embaucher un membre d'équipage mécontent.

Cette nouvelle recrue rejoint votre équipage, ajoutez sa carte à votre Crew Area (zone d'équipage) et retirez le marqueur Disgruntled. Voir page 15 les règles complètes sur les équipages mécontents.

"Vous venez de notre côté, non seulement vous irez où il y a du boulot - mais vous obtiendrez la part que vous méritez. Pas un pauvre "sept"... Votre propre chambre. Accès illimité à la cuisine."
-Malcolm Reynolds



Passez le dinosaure

Dans le jeu se trouve un pion dinosaure. Le joueur dont c'est le tour détient le dinosaure, puis il le transmet au joueur suivant après avoir effectué sa deuxième action. Si, en guise de deuxième action, vous achetez d'une carte du Supply Deck ou que vous traitez avec un contact, vous pouvez passer le dinosaure au joueur suivant avant que vous n'ayez terminé de choisir vos cartes, ce qui permet d'accélérer le rythme du jeu.

Astuce: Pensez à remplacer le marqueur dinosaure en carton par un véritable dinosaure en plastique: c'est amusant d'avoir un dinosaure en plastique posé sur le tableau de bord de votre vaisseau lorsque vient votre tour !

La mort dans l'univers

Chaque fois qu'un résultat de test indique «tuez» un certain nombre de membres d'équipage, vous devez retirer de la partie le nombre approprié de membres de votre équipage, ils ne seront pas remis en jeu. Remettez leurs cartes dans la boîte.

Chaque fois que des membres d'équipage sont tués, le joueur qui les contrôle choisit lesquels sont éliminés.

Remarque : ne pas confondre «tuer / retirer du jeu» et «défausser». Les cartes retirées sont remises dans la boîte, les cartes défaussées sont placées dans la pile de défausse appropriée.

Le médecin offre une chance d'éviter ce funeste destin. Certains équipements ou améliorations de votre vaisseau peuvent modifier les événements.

Professions de l'Equipage

Il y a un large éventail de professions possibles sur les cartes d'équipage. Certaines professions sont utiles pour la réalisation des missions, d'autres permettent d'acquérir un bonus après avoir terminé un job, d'autres jouent un rôle lors vos vols dans l'espace.

Soldat

Les soldats ont reçu une formation militaire et peuvent être utiles lorsque les balles commencent à pleuvoir.

Mercenaire

Un mercenaire est tout simplement quelqu'un qui est prêt à tirer un peu de plomb pour quelques crédits. Les mercenaires ne sont pas toujours fiables à 100% - si vous ne composez votre équipage qu'avec des mercenaires, vous risquez de vous retrouver le bec dans l'eau dès que les choses iront de travers.

Pilote

Un pilote qualifié est une recrue inestimable. Les pilotes peuvent vous aider à éviter les dangers de la navigation et (peut-être) à esquiver des Reavers affamés.

Mécanicien

Il y a 40.000 vaisseaux de classe Firefly qui parcourent l'univers et ils ont tous besoin d'un bon mécanicien pour continuer à voler. Les mécaniciens vous permettent de vous rendre où vous désirez le plus vite possible et sans trop de soucis.

Compagne

La formation des compagnes leur enseigne la diplomatie, la psychologie et les affaires, en plus des arts de la chambre. Les compagnes sont d'une espèce rare ; elles peuvent mettre de l'huile dans les rouages en plus d'apporter quelques crédits.

Grifter

Les escrocs fleurissent lorsque la loi n'y prête pas attention. Ces arnaqueurs peuvent frauder un peu sur certains jobs, les rendant plus rentables.

Médecins

Ces professionnels de la santé formés à l'étranger ne sont pas souvent prêts à faire chambre commune avec des hooligans lors d'une expédition à travers l'espace. Avoir un bon toubib dans votre équipage peut faire la différence entre la vie et la mort.

Check Medical

Si vous avez un médecin dans votre équipage, faites un «check médical» lorsqu'un membre d'équipage est tué:

1-4 : il meurt, retirez-le du jeu

5-6 : il retourne au vaisseau

Un médecin peuvent aussi procéder à un contrôle médical si c'est lui qui risque de mourir. On ne peut faire qu'un seul check médical par membre d'équipage tué, quel que soit la quantité de médecins se trouvant dans votre équipage.

Remarque: Tous les médecins ont cette capacité, même si la règle ci-dessus n'est pas imprimé sur leur carte (comme Simon Tam et Doralee).

Exemple: Sally tire la carte Misbehave «Reaver Raid» et rate son test de compétence ; les trois membres de son équipage sont tués! Elle obtient alors un 3 pour le premier membre d'équipage – ce dernier est retiré du jeu. Un nouveau jet de dé et elle obtient un 6 qui renvoie un autre de ses membres d'équipage au vaisseau. Elle jette enfin à nouveau un dé pour son médecin, qu'elle parvient à conserver en vie grâce à un résultat de 5.

"Vous avez la loi à vos trousses, des criminels et des sauvages... la moitié des personnes sur ce vaisseau se sont fait tirer dessus ou sont blessées, vous inclus, et vous transportez des fugitifs."

"Nous volons toujours."

"Ce n'est pas grand chose."

"C'est suffisant."

-Simon & Mal

Mots-Clés

Beaucoup de cartes d'équipement (et certains membres d'équipage) ont des Mots-clés en vert sur leurs cartes.

Posséder un panel varié de mots-clés vous aidera à faire face à de nombreux obstacles et situations.

FIREARM (arme à feu)

Qui a dit que la violence ne résout jamais rien ? Apporter une arme à feu ou un couteau permet de résoudre beaucoup de problèmes...

SNIPER RIFLE (fusil de sniper)

Tirer tout azimut n'est pas toujours la meilleure idée ; la subtilité et le subterfuge sont les outils d'un capitaine intelligent. Le fusil de sniper peut quelquefois mettre fin à un problème avant même qu'il ne commence.

EXPLOSIVES

«Faire sauter tout ce bon sang de foutoir!» est une solution terriblement satisfaisante... pas forcément la plus subtile, mais certainement la plus excitante.

HACKING RIG (piratage informatique)

Si vous savez mettre ce fil où il faut, parler gentiment à un ordinateur, cela vous ouvrira certainement un grand nombre de portes.

FAKE ID (Fausse identité)

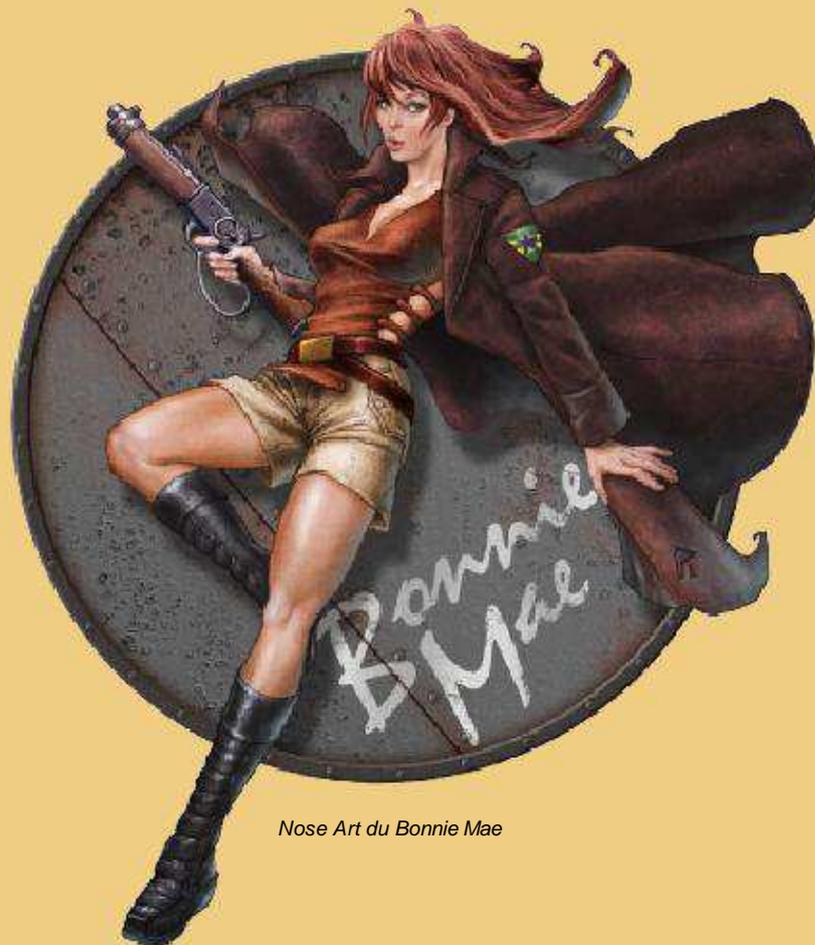
«C'est moi! Vraiment! J'ai juste perdu beaucoup de poids, pris des cheveux et je parais plus jeune que depuis que cette photo a été prise!»

TRANSPORT

Utile pour transporter des biens, utile pour «Tirons-nous vite d'ici!»

FANCY DUDS (déguisements)

C'est parfois, la meilleure façon de paraître intéressant et de pouvoir parader dans certains milieux. Si vous ne portez pas l'attribut vestimentaire adéquat lors d'un rendez-vous, vous allez vous faire remarquer comme un cheveu sur la soupe.



Nose Art du Bonnie Mae

CONSEILS POUR SURVIVRE DANS L'ESPACE

Pas de Fuel = Pas de Voyage

Tombez en panne d'essence, et vous allez dériver... Il faut toujours prendre un peu plus de carburant que ce que vous ne pensez avoir besoin pour le voyage, histoire de gérer les changements de route de dernière minute, en cas d'urgence ou pour saisir des opportunités.

Les pilotes: Mieux vaut en avoir trop, qu'en avoir besoin...

Un bon pilote vous aidera à éviter les dangers et de respecter votre planning. En avoir un peut faire la différence entre la vie et la mort si les Reavers viennent vous chercher. Le mess des pilotes du Space Bazaar est un bon endroit pour louer leurs services.

Le Mécanicien vous gardera en vol

Le Firefly est un vaisseau solide, mais c'est l'amour de son mécano qui le maintient en vol. Partez en quête d'un(e) mécanicien assez rapidement pour vous éviter beaucoup de déboires et garder les pannes sous contrôle. Les Docks d'Eavesdown sur Perséphone grouillent généralement de mécaniciens qui cherchent un job.

Les meilleurs ont toujours un plan de repli

Si vous vous «conduisez mal», mieux avoir un plan de repli en réserve. Trouvez un moyen de transport - comme des chevaux rapides ou un 4WD Mule - pour pouvoir sortir votre cul du feu quand les choses iront mal.

Cry Baby Cry, Make Your Mother Sigh...

Le «Cry Baby» est un accessoire technologique utile qui peut vous permettre d'éviter d'attirer l'attention (non désirée) de l'Alliance. Gardez-en un à portée de main lors du transport de contrebande et de fugitifs dans l'espace de l'Alliance.

Bien équilibré, bien préparé

Un équipage avec un bon équilibre dans les trois compétences sera plus apte à faire face aux risques que présente l'univers. Les armes sont très utiles, mais vous ne pouvez pas passer votre temps à faire feu lors de chaque situation... et elles sont sacrément inutiles lorsque votre vaisseau tombe en panne!

CREDITS

GAME DESIGN

Sean Sweigart
Aaron Dill

SENIOR PROOF READER

Peter Przekop

GRAPHIC DESIGN

Gale Force Nine Studio

DESIGN DIRECTOR

John Kovaleski

PRODUCERS

Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

TRADUCTION VF

Stéphane "Paplouf" Edieux

ACKNOWLEDGEMENTS

20th Century Fox: William Hirsch,
Judy Huang, Maria Romo

3D Design & Layout: Charles Woods
Prop Photos: Karl Derrick

Currency: Benjamin Mund
Serenity 3D Model: Zachary Brackin

Special Thanks to Joss Whedon
whose vision and imagination
opened the 'Verse for all of
us to explore and enjoy.

PLAYTESTING

James Abele, Jeremy Barrett, James Brown, Jason Buyaki, Jordan Carasa, Cyd Cipolla, Blake Coster, Casey Davies, Karen Dransfield, Cheryl Delaney, Jason Delaney, Kate Duggan, Andrew Duncan, Steve Eyles, Justin Evans, Paula Gaber, Kit Goldsbury, Sean Goodison, David Griffin, Mike Haught, Mike Haycock, Mark Hazell, Kyran Henry, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, James Kindt, Christopher Kovaleski, Daniel Linder, Nathan LeSueur, Jeff Lindsay, Greg Morris, Pary Morris, Ray O'connor, Tim Oswald, Victor Pesch, Phil Petry, Damien Reid, Rob Sadler, Brian Sayman, Conor Sipe, Steven Shipe, Andrew Smith, Chris Townley, Wayne Turner, Gavin van Rossum, Tony Vodanovich, Michael Webb, Lizzie Willick, Phil Yates

